**Post-mortem**

**Satisfaction du projet final**

Je suis assez fier de mon projet en tant que projet, mais un peu moins en tant que jeu. J’ai travaillé beaucoup sur la qualité de mes mécaniques plutôt que sur les mécaniques elles-mêmes. Ça ne paraît peut-être pas de la façon dont mon personnage passe du mode « Physiques » au mode « Animations », mais coder ça aurait été un enfer, donc c’est la seule mécanique que j’ai un peu délaissée. Je suis satisfait en tant que programmeur d’en avoir appris un peu plus sur la physique dans Unity, et sur les joints.

**Ce qui a bien été**

Coder mes design patterns et prévoir ma production sont deux éléments qui se sont assez bien passé dans mon projet. J’ai aussi aimé travailler sur la physique, même si ce fût très long et très complexe à implémenter.

**Ce qui a mal été**

À la base, j’avais prévu faire mon projet avec que des animations, et de coder plein de mécaniques qui évoquent les jeux de parkour. Je pensais à un roll, un wall jump, un ledge grab, etc., en plus des trapèzes et des poteaux. Mon ragdoll était sensé être un point mineur de mon projet. J’ai vu très rapidement que je devrais utiliser la physique pour faire ces mécaniques de la façon dont mon projet était fait, et ça m’a énormément ralenti. Faire des calculs mathématiques et les optimiser pour ne pas les faire dans une méthode Update m’a pris beaucoup plus de temps que prévu.

**Ce qui serait à améliorer**

En vrai, si j’avais à refaire le projet, je le referais from scratch et je trouverais une manière de le faire avec des animations comme je le prévoyais. En revanche, si j’avais à améliorer quelque chose dans mon projet courant, je ferais beaucoup de refactoring de scripts. Comme mon personnage possède les mécaniques principales de mon jeu, tous les scripts sont sur lui, et éparpillés dans chacune de ses parties du corps. Si j’avais à améliorer ceci, je les centraliserais plus.

Il faudrait aussi que je trouve une meilleure manière de gérer des situations gênantes causées par la physique. Exemple, mon personnage tombe face au sol, mais pas assez fort pour se blesser. Le joueur peut déplacer la souris rapidement pour propulser le joueur. C’est problématique car non intentionnel. J’essaierais de régler ce problème si j’avais à améliorer le projet.